基于新媒体设计情感化体现的分析

摘　要：目前，艺术领域中最受追捧的设计理念是新媒体艺术。在现今商业性和艺术性融合的艺术创作时代，人们对于情感的需求越来越多。新媒体设计中蕴含丰富的情感因素，所以在设计过程中主要通过新媒体设计理念完美展现设计情感，使人们的感情需求得到极大满足。本文主要针对新媒体设计中情感化融入进行分析，为新媒体设计中的情感展现提供参考。

关键词：新媒体设计；情感化体现；虚拟情境

中图分类号：G209　　**文献标识码：**A

文章编号：1671-0134（2017）05-090-02　　**DOI：**10.19483/j.cnki.11-4653/n.2017.05.030

■文 / 宋彬彬

新媒体是通过全新的技术手段进行信息传播的全新传媒渠道。现代化数字技术的使用是新媒体发展的基础。传统媒体通过广播、电视和报纸等媒介进行信息传递，与新媒体相比，传播媒介落后，传播速度慢。在新媒体广泛应用的过程中，新媒体设计需要符合社会情感潮流，顺应社会情感发展，为新媒体设计情感化融入提供理论基础。

1. 新媒体的类型

新媒体包含互动媒体和展示媒体两种。互动型媒体是利用人们的参与来进行传播的形式，例如网络、手机等，互动媒体如果失去了人们的参与和关注就失去了生存空间和传播的能力。展示媒体主要是以展示信息为主，将文字、图片、音频、视频等展现给人们，让人们单纯观看和收听，不需要人们的参与。

1.1 数字媒体形式

随着计算机网络技术的发展和普及，对于网络技术的使用带来全新的发展空间，新媒体中的数字形式通过计算机网络呈现出全新的表达形式，促进新媒体数据资源的多样性。

1.2 手机网络的便捷媒体形式

智能手机的普及，促进了手机网络的发展，人们已经告别了单纯利用手机打电话的时代，通过手机网络能够促进人们更快捷地获取新闻资讯，提高了新闻传播速度。除了电视、报纸、广播等传统媒体外，网络成为了现今的第四媒体，随着智能手机的广泛应用，手机网络已经成为第五媒体，促进了新媒体形式的多样性。

1.3 互动装置在新媒体中的应用

互动装置通过给予人们一种情感交流的互动平台，所以展现的主要特点是互动性，互动装置是需要通过人们的参与才能够积极实现自我价值的一种全新的科技手段。

1.4 新媒体的展示性

社会教育的发展速度逐步提高，在授课过程中也进行了巨大的教学改革，教师逐渐利用新媒体进行教学展示，并且通过新媒体进行教学内容的展示，促进了学生对于教学知识的理解，甚至部分教材已经通过光盘套装的形式进行教学融合。

2. 新媒体中的情感化体现

社会科技的不断发展，对于人们的生活有着巨大影响，促使了人们对于情感有着更高的需求。在新媒体设计中融合感情化信息能够将人们的内心感受充分调动起来，增加了人们与设计者之间的接触，是新媒体的发展方向，本文主要通过两点进行阐述。

2.1 情感化在新媒体互动装置中的融合

随着社会科技的不断发展，互动装置已经通过全新的科学传感技术进行广泛使用，并且真正地实现了互动行为。在新媒体中使用互动装置能够提高人们对于新媒体的关注度，增加人们的参与热情，增强人与人之间的交流。在媒体设计过程中，要充分考虑人们的情感需求，将人们的内心感受更好地融合在新媒体中，通过人性化的媒体设计，促进人和媒体之间的和谐同步发展，让人们获得更多的情感体验，增加人们对于新媒体互动模式的参与热情。

2.2 功能传递体现情感

新媒体的互动装置主要体现在互动游戏方面和展示能力方面两种，通过互动装置能够为人们营造一种身临其境的氛围，并且依据设计者的创作理念展示出不同的设计内容，互动装置是全新的媒体技术产品，在设计的过程中，通过互动设计，将设计者的思想理念完美地展示出来，互动装置的使用能够将产品的设计功能和设计形式高效统一。例如在 2015 年 3 月，可口可乐公司在瑞典斯德哥尔摩的地铁站中安放了一块电子广告牌，在广告牌的内部安装了全新的互动人脸识别装置。通过这个装置的使用，让过往的乘客在途经广告牌都能够停留下来，当乘客对广告牌做表情的时候，广告牌上的可乐瓶子、瓶盖和吸管就能组成不同的表情。通过这一个广告的设计能够提升可口可乐的宣传，增强人们的关注乐趣。可口可乐有效地实施了“one brand”营销策略，并且为旗下的所有产品换上统一的包装，通过全新的广告词

“We dare say that happiness is a choice.Or at least out emotion bottlecap does.”（我们敢于大声说出，快乐是一种选择，至少我们的瓶盖是。）通过设计让人们能够拥有全新的感受，增加了人们的兴趣，通过设计者的奇思妙想增强人们的情感共鸣，达到更好的设计效果。

2.3 从人性关怀出发进行新媒体设计

随着社会进步，人们的生活压力越来越大，工作节奏也逐步变快，促使人对于关爱和关怀的需求也越来越高，互动装置在设计的过程中能够完美地展现自己的情感诠释，并且通过互动行为，能够增加人们的关怀感受，通过先进的科学技术发展，给予人们增加舒适的生活，但是也加快了人们的生活节奏，让人们长时间处于紧张、孤独、冷漠等感情失衡的状态，让人与人之间的距离逐渐变远，通过互动装置设计能够促进人们在生活中得到情感的满足，提高人们的心理耐受力，促进了人们的心理健康发展。

2.4 虚拟情境中的情感体验

互动装置能够通过视频、声音、实物造型和灯光等为人们营造出脱离现实的虚拟情境，让人们能够感受到不同的情感体验。互动装置通过虚拟情境让人们能够自然而然地融入到不同环境中，并且将情感自然地流露出来。例如利用互动装置急性模拟开车的，在大型的显示屏中，人们通过自己的视野看到宽阔的道路、不停行驶的车辆、不停闪现的树木、偶然的违章、突然出现的行人等，让人们的视觉和听觉得到了真实的感受。

3. 数字游戏在新媒体中的情感传递

数字游戏是通过先进的数字技术研发的新型游戏类型，在数字化设备中建立网上游戏平台，让人们在游戏的过程中能够感受到数字游戏带来的诱惑。数字游戏中如果没有设计师的感情融入，会使整个游戏没有灵魂，使人们在游戏的过程中无法投入，无法受到人们的追捧和欢迎。在众多游戏种类中，人们更加偏爱角色扮演类型的游戏和动作冒险类游戏。通过角色扮演和动作冒险类游戏能够为人们带来全新的情感体验，超脱于实际生活，通过丰满的故事情节、多样化的人物设定、精美的人物造型能够使人们的情感随着游戏的发展而逐步转变。

3.1 趣味性

数字游戏是依据人们的喜好、兴趣进行设计的，通过数字游戏人们能够寻找到不同的刺激点，有的游戏是轻松益智的，有的游戏是恐怖刺激的，通过不同的游戏能够满足人们不同的心理需求。趣味性不仅包含了有趣的感受，还包含了情感的多元化表现，包括恐惧、气愤、愤怒、开心等，融合到游戏中能够使游戏给人们带来全新的心理体验，在游戏的过程中让人们获得不同的情感感受，极大地满足了人们的心理需求。

3.2 虚拟性

凌驾于实际生活的情感体验就是虚拟，数字游戏能够完全通过虚拟情境让人们脱离实际生活，在虚拟情境中人们能够感受到不同的情感生活，满足了人们的猎奇心理和探索需求，实现了人机结合。例如在部分数字游戏中，人们能够变换不同的职业，享受不同的生活，超脱于现实，融入到二次元世界中。人们能够看到史前巨兽，能够使用梦想中的特殊技能，能够飞天遁地，并且能够招兵买马、攻城略地，人们可以是伏羲、可以是诸葛亮、可以成为一切可能，通过超现实的感受使人们能够获得全新的情感体验，增强兴趣，激发人们内心潜在的热情。

3.3 价值性

马斯洛层次需求理论中明确表明人们拥有自我价值的实现和发展的最高层心理需求，马斯洛认为所有人都拥有自我实现的需求和能力，所以在进行设计的过程中，设计师才能将自己的情感自然地融合到设计的作品中，通过作品展现了设计师的思想和理念，将设计作品作为情感的依托工具，实现了设计者的情感传递价值。数字游戏拥有参与和玩的过程，人们通过这一过程能够更好地展现自身的智慧，通过游戏能够提升人们的自我成就感，通过自我价值的实现使人们获得了心灵上的满足。

4. 结束语

在新媒体的设计过程中，需要通过情感融入到设计的每一个阶段，通过人性化的设计，能够最大限度地展现设计的意境，设计的核心是关注人们的内心活动，并且将人们希望看到的内容通过设计的手法展现出来，这是设计的最高境界，在设计中融合情感的方式在新媒体设计中能够充分展现，并且能够深入人心，让新媒体设计更具情感，为新媒体事业的发展做出贡献。媒

参考文献

[1] 范佳慧 . 基于新媒体设计情感化体现的研究 [J]. 艺术品鉴，2014（12）.

[2] 李卉萌 . 新媒体互动艺术下产品交互方式的情感化研究 [D]. 南京理工大学， 2015.

[3] 曹中陆 . 新媒体交互艺术情感化审美与表达形式研究 [D]. 合肥工业大学， 2015.

[4] 陈卓勋 . 新媒体时代广告设计的表现形式研究 [J]. 艺术教育， 2016（3）.

[5] 叶方舟， 王峰 . 平板杂志的情感化设计研究 [J]. 新媒体研究， 2016， 2（6）.

[6] 邵俊子 . 香港卫视《视频头条》新媒体节目优化设计方案 [D]. 浙江大学， 2015.

（作者单位：成都职业技术学院）